Suppl. a Program n. 21 - Anno III

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

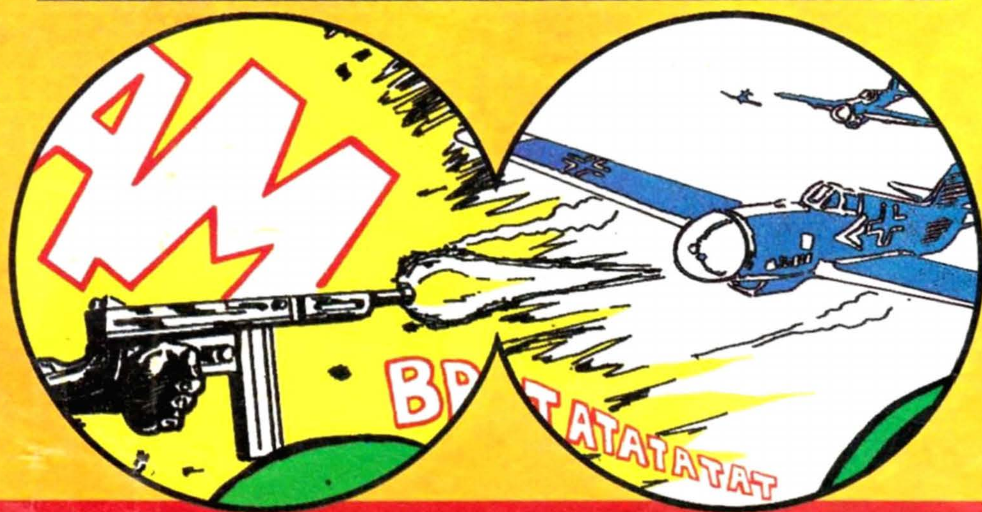
FAST LOADING "BITURBO"

1 - TOYLANDIA
2 - TUBATURE
3 - ASTRAL
4 - CITY EXPRESS
5 - SPESA PAZZA
6 - FANTASMINO
7 - PANZER
8 - IPERFLIPPER
9 - CAOS
10 - DIAMONDS
11 - FLOREAL
12 - UNDERFLY
13 - ESSETEAM
14 - ATTACCO ROSSO
15 - SIGNOR DO
16 - THE STONE FOREST
17 - PORCHES
18 - GNOME SEARCH
19 - CACCIA GROSSA
20 - CASTELLO
21 - L'EROE PIERO
22 - LO SCALATORE
23 - GOING IN A POING
24 - LA TORRE
25 - DOPPIA VITA
26 - MR. COAL
27 - NOTRE DAME
28 - NAVE FANTASMA
29 - IGOR
30 - LOS ANGELES 84

WAR GAMES

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



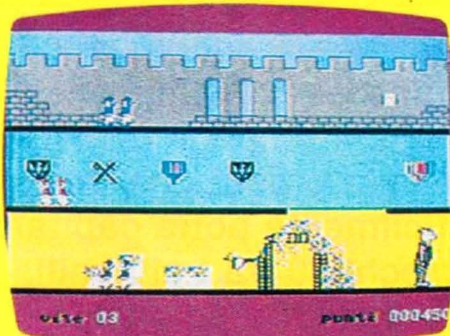
SIMULAZIONI, STRATEGIE, COMBATTIMENTI TERRESTRI, AEREI, NAVALI

CHE COMPILATION!!!

Cari amici siamo certi che vi leccherete anche... le orecchie gustandovi questa magnifica compilation, la Hit Parade per il 64 che la nostra rivista vi propone questo mese. Abbiamo cercato il meglio della produzione degli ultimi tempi e siamo sicuri che difficilmente potrà capitare di trovare su un'unica rivista 30 giochi 30 tra i più belli, visti in meno di un anno di produzione. Se poi volete anche leggere oltre che giocare eccovi accontentati. Cominciate subito a guardare attentamente la pagina dopo la copertina. C'è la pubblicità di War Games, la nostra ultima creatura interamente dedicata alla guerra e a chi si diverte con essa (solo col computer, ci raccomandiamo!). Poi troverete oltre alle spiegazioni dei giochi anche un po' di recensioni sui "classici arcade" e nella parte finale due discorsi seri sulla Commodore e sul linguaggio Logo.

HIT PARADE 64, suppl. a Program n. 21
Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21/04/84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

TOYLANDIA



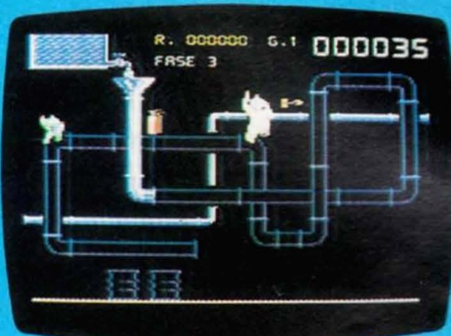
Tutti i tuoi amici sono andati al party del costruttore di giocattoli e hanno lasciato solo Mario. Per aiutarlo dovrai trovare le tracce degli inviti fissati ai muri del castello del fabbricante. Il tuo compito è di far raccogliere gli inviti al tuo amico. Quando avrai tolto tutti gli inviti da ciascun dei quattro lati dello schermo di un livello, passerai automaticamente a quello successivo. Dovrai passare 8 livelli ciascuno dei quali rappresenta un'area del castello, prima di raggiungere la festa e in ogni livello troverai differenti difficoltà per il tuo avventuroso amico. Alcuni dei giochi che troverà sul suo cammino lo aiuteranno mentre altri gli saranno ostili. Ci sono quattro differenti vie per la festa e dovrai pertanto girare a lungo per il castello prima di raggiungere la meta.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1

N	sinistra
M	destra
SHIFT	salta
SPAZIO	pausa
RESTORE	fine gioco
1 2 3 4	via

TUBATURE



Il tuo compito è far fluire l'acqua attraverso le tubature per riempire alcuni serbatoi. Un elevato numero di nemici si introduce nella rete di tubi con lo scopo di fare danni ed ostacolare il tuo lavoro. Accompagna i tuoi aiutanti fino al punto di rottura della tubatura e soprattutto proteggili mentre la riparano. Più in fretta riempi i serbatoi, più punti realizzi.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
F1	opzioni pausa
F3	n. di giocatori
F5	n. di vite
SPAZIO	sparo
COMMODORE	giù
STOP	su
L	sinistra destra

ASTRAL



Un pugno di superstiti decide di lasciare la Terra dopo l'invasione del Grill, ma per l'astronave necessitano dei cristalli di quarzo del pianeta Sock.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
F1	pausa
SPAZIO	bomba nucleare

CITY EXPRESS



Il City Express è stato dirottato da pericolosi terroristi. Tuo compito è quello di riprendere il controllo del treno e di eliminare i nemici. Vieni depositato da un elicottero sull'ultimo vagone del treno e dovrai cercare di raggiungere la locomotiva per prenderne il controllo. Sei inseguito da due killers armati fino ai denti. Abbassa il joystick per riuscire a chinarti ed evitare così i proiettili che i pericolosi inseguitori ti sparano contro a velocità supersonica. Salta da un vagone all'altro e cerca di prendere al volo gli uccelli che passano sopra alla tua testa. Sono tuoi alleati e potrai, dopo averli catturati, scagliarli contro i tuoi nemici: faranno cadere dal treno i killers. Attento però perché i due non si demoralizzeranno e riprenderanno l'inseguimento. Attento a non cadere dal treno perché altrimenti dovrai ricominciare dall'inizio. Occhio agli sbarramenti ferroviari. A metà percorso potrai anche entrare nei vagoni e...

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1	
FIRE	per giocare
JOYSTICK	in su per saltare e per catturare gli uccelli
JOYSTICK	in giù e FIRE per "lanciare" gli uccelli
JOYSTICK	in giù per chinarsi

SPESA PAZZA



Devi andare a fare la spesa nel più pazzo supermercato della città e riuscire a raccogliere ben quaranta oggetti! La cosa non si prospetta per niente tranquilla perché il grande magazzino è più che altro un labirinto in cui è facilissimo perdersi e, come se non bastasse, è infestato da mostruose creature e da svariati ostacoli. Devi avere prontezza di riflessi e molta iniziativa e una volta raccolti cinque oggetti, il massimo che può trasportare il tuo carrello, devi andare a pagarli alla cassa per poi proseguire nell'impresa. Tieni presente che se l'unica strada possibile è sbarrata da un muro di mattoni devi guardarti attorno per trovare la levetta che una volta spostata aprirà un varco.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita/fine partita
F7	inserire pausa/disinserire pausa
F5	inserire musica/disinserire musica

FANTASMINO



Devi aiutare un fantasma a raggiungere il sonno eterno. Per fare ciò dovrai condurlo attraverso le 150 stanze di un castello infestato da pericoli di ogni genere: pannelli mobili, trabocchetti, creature delle tenebre. A volte sarai costretto a diventare temporaneamente invisibile, ma non abusare di questo potere perché il tempo totale di invisibilità è limitato. Aiuta a raccogliere gli oggetti disseminati lungo il percorso.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

RETURN	inizio partita
QUALSIASI TASTO	inserire/disinserire/pausa
SPARO	invisibilità
RESTORE	fine partita

PANZER



Soli con il vostro indomito coraggio contro una marea di nemici. Con pochi colpi a disposizione e la convinzione che sarà difficile riuscire a portare a casa la pelle anche da questa impossibile missione. Un tank si è trovato isolato nel territorio nemico. Il vostro compito è di riportarlo a casa intatto resistendo ai molti continui attacchi e non sprecando munizioni. Se ci riuscirete arriveranno i galloni.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

IPERFLIPPER



Per i fanatici del flipper, eccone una versione completamente computerizzata. Iniziate ogni turno con cinque palline e per un maggiore realismo potete regolare la velocità di immissione in gioco di ogni pallina. Il vostro scopo è naturalmente quello di realizzare il maggior numero di punti possibile per superare il vostro primato personale. A voi spetta il compito di tenere la pallina in gioco facendola rimbalzare contro i respingenti, di colpire i bersagli e di accendere tutte le lettere della parola IPERFLIPPER per guadagnare i punti di bonus.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

1 2 3 4 5	per selezionare velocità
SHIFT SIN o C =	flipper sinistro
SHIFT DESTRO o F7	flipper destro
SPAZIO	per lanciare pallina
STOP	inserire/disinserire pausa

Back To Skool: tornando a scuola

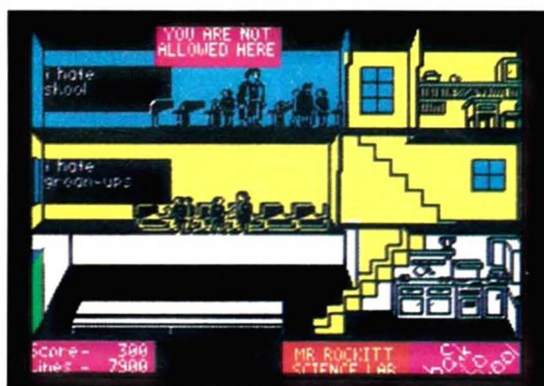
Eric torna a scuola e, ovviamente, i guai non mancheranno. In *Skooldaze*, Eric doveva rubare la propria pessima pagella dalla cassaforte del preside. Ora, dopo che ha avuto tutta l'estate per falsificarne una più bella, resta il problema di come rimetterla nella cassaforte.

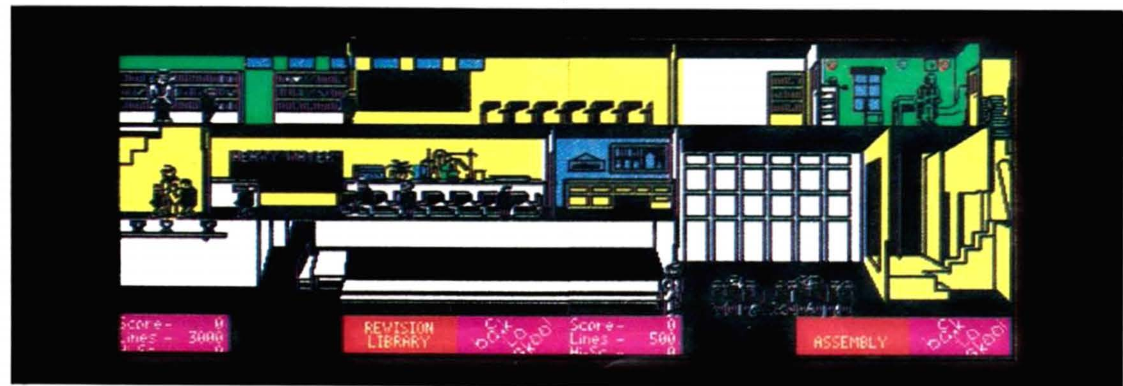
Durante le vacanze a scuola c'è stato qualche cambiamento: i soliti professori, Wacker, Withit, Rockitt e il vecchio e tremolante Creek sono stizzosi come sempre, però ora dall'altra parte del campo giochi c'è una scuola femminile, ed Eric si è fatto un'amichetta.

Oltre a fare i soliti dispetti, Eric ha ora a disposizione anche delle bombette puzzolenti e delle pistole ad acqua per esprimere i propri talenti. I suoi vecchi amici (come Angelface il prepotente ed Einstein il cervellone) ci sono tutti, e ne esce una buriana pari al vecchio *Skooldaze*.

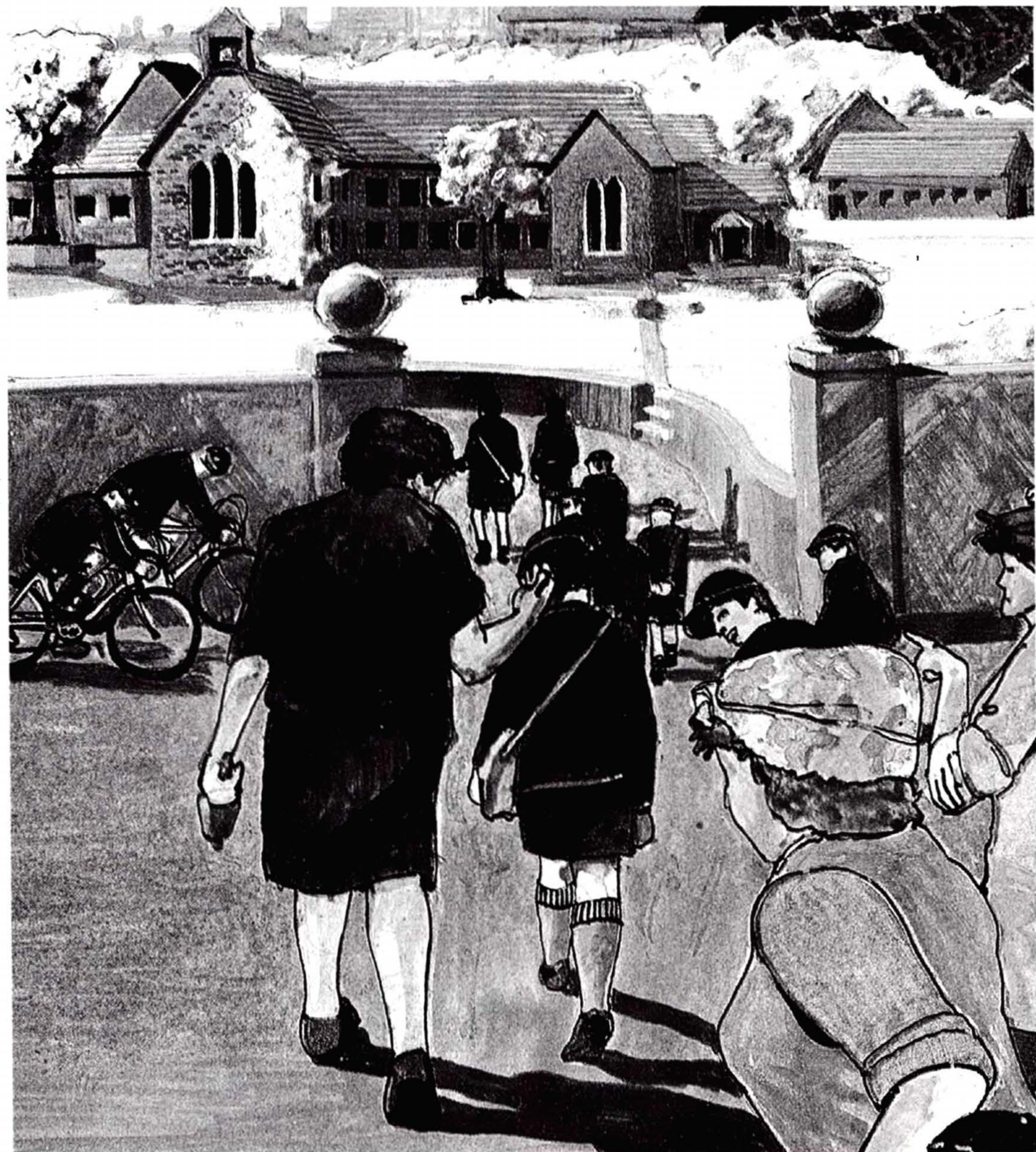
Il compito di rimettere la pagella nella cassaforte sarebbe impossibile se il fratello di Eric non avesse diligentemente preso delle annotazioni su come ha fatto la stessa cosa due anni prima. Sembra che per sapere la combinazione occorrente ad entrare nel magazzino di Scienze, in cui vengono tenute le rane, occorra prima fare ubriacare i professori con lo sherry della preside. «La preside delle ragazze odia le rane», avverte il fratello di Eric, e quindi bisognerà usare le rane per affrontare la vecchiaccia... però prima bisogna avere la bicicletta, che è incatenata all'ippocastano, quindi bisognerà indurre Wacker ad aprire la finestra gettando una bomba puzzolente...

La grafica è fantastica, come in un cartone animato: ecco i professori in agguato nei corridoi, il trambusto della mensa, la corsa alla conquista di un banco nell'aula sovraffollata... Però c'è dell'altro: un'a-





rea di gioco molto più ampia, tremende ragazzine armate di mazze da hockey, un'incredibile quantità di trappole nel laboratorio di Rockitt, banchi apribili che contengono pistole ad acqua e bombette puzzolenti, e così via.
Anche se portare a termine il gioco è estremamente difficile, ciò non vi impedirà certo di divertirvi. Il divertimento sta anche nel cercare di non mettersi nei guai: chi si becca diecimila righe di punizione viene espulso, l'affollamento e gli orari complicatissimi fanno sì che arrivare in tempo a lezione sia una impresa, e così pure il tornare dal territorio proibito della scuola femminile in tempo per l'appello. La Microsphere si è però impietosita di Eric... che forse riuscirà a convincere la sua ragazza ad aiutarlo con i compiti di punizione.
Nel frattempo, non ci resta che invidiare l'incredibile conoscenza che ha Einstein delle date, evitare i poderosi pugni di Angelface e goderci lo spettacolo di questa scuola in cui ne succedono di tutti i colori.



CAOS



Dopo una festa burrascosa la casa è nel caos: camere da letto, bagno, cucina, tutto è irrimediabilmente a soqquadro. Rimettiti in sesto, raccogli tutti gli oggetti che tu ed i tuoi amici avete sparso per casa ma, soprattutto, agisci in fretta prima che i tuoi rientrino dal week-end. Recupera gli oggetti sparsi in ogni stanza e fai attenzione perché, sotto ad uno di questi, si cela la chiave che ti permetterà di accedere alla stanza attigua. Occhio però: non tutti gli oggetti sono "recuperabili». Fai attenzione anche al rubinetto che perde, al tostapane impazzito, alla teiera e...

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

FIRE	per giocare
FIRE	per saltare
JOYSTICK	per muoversi

DIAMONDS



Un esploratore (di quelli bulli) sta portando avanti una spedizione in un'isola incantata e abitata da strani esemplari; per trovare un bel cestello di diamanti deve muoversi nell'isola cercando di penetrare nei vecchi manieri evitando fantasmi, trabocchetti e animali.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

FLOREAL



Conduci la fatina all'interno del bosco, alla ricerca dei fatati tesori dei suoi avi, tesori che, ora, sono custoditi da farfalle e folletti. Solo entrando nuovamente in possesso della magica eredità dei suoi avi Floreal potrà far rifiorire la foresta. Il cammino sarà molto lungo perché le zone boschive da "visitare" sono numerosissime e si snodano a labirinto. A fine gioco ti verrà data la percentuale dei luoghi visitati.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1

FIRE	per iniziare
FIRE	per giocare
JOYSTICK	in giù e in su per volare
JOYSTICK	a destra ed a sinistra per muoversi

UNDERFLY



Un elicottero armato sino ai denti è rimasto intrappolato nelle rovine di una città semidistrutta. Il pilota conosce la strada del ritorno ma questa è lunga e difficile. Una volta in volo occorre trovare le "chiavi" in giro per il percorso a suon di bombe.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

SPAZIO + F1	vola

ESSE TEAM



Impersonando il pilota guida l'Esse Team contro gli alieni e libera il console terrestre. Utilizza al meglio le capacità di ogni personaggio del gruppo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

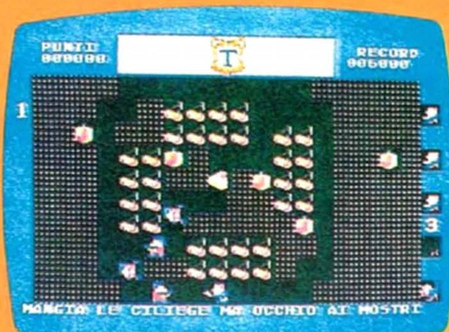
F1	tastiera
F3	joystick
F7	penna ottica

ATTACCO ROSSO



Un attacco nucleare fra le due maggiori superpotenze. Missili intercontinentali vengono lanciati da diverse basi situate in Unione Sovietica verso le principali città Usa. Alla guida di aerei supersonici dovrai attaccare le difese sovietiche e distruggere le varie basi di lancio da dove partono i missili ed infine disattivare il comando centrale situato nella città di Mosca. Dopo la scelta di uno dei tre livelli di difficoltà premendo F1 - F2 o F3, comparirà l'emisfero Nord con rappresentate le basi di lancio e gli obbiettivi, premendo la barra spaziatrice comparirà l'hangar con gli aerei supersonici pronti al decollo, quando il primo aereo inizierà a muoversi dovrai orientarlo con il joystock verso l'uscita situata frontalmente, premendo Fire l'aereo si solleva e premendo F7 la porta dell'hangar si apre. Appena uscito ti ritroverai nello scenario precedente con il tuo aereo fermo sulla verticale del Polo Nord, dovrai guidarlo verso la base di lancio in territorio nemico da dove sono partiti i missili. Dovrai distruggere le varie barriere di difesa terrestre per arrivare davanti alle ultime 5 torri in difesa della città. Per sparare contro le torri dovrai regolare l'altezza del tuo aereo sino a quando cambiando colore diventa di colore blu. Distruggendo le torri laterali ti sarà possibile ricuperare eventuali aerei perduti precedentemente, mentre la distruzione della torre centrale ti permette di passare alla fase successiva. Quando saranno state distrutte le difese delle quattro città ti troverai armato di bazooka davanti al comando centrale di Mosca; per poter entrare dovrai abbattere tutte le guardie e colpire le cinque porte centrali fino a che non troverai quella bianca; per ultimo dovrai distruggere l'autoblindo. Entrato nella sala del comando incontrerai un robot che dovrai colpire di rimbalzo con il lancio di piattelli. I tuoi tiri dovranno colpire quattro volte il robot per far comparire il messaggio Pericolo Reattore Instabile. A questo punto

SIGNOR DO



Raccogli le ciliegie per nutrire l'insaziabile signor Do e usa le mele per schiacciare i mostri. Accendi la parola extra e avrai una vita omaggio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

W	su
A	sinistra
Z	giù
S	destra
SPAZIO	fuoco

mancheranno solo due minuti all'esplosione del nucleo e quindi alla fine della tua missione. I piattelli a tua disposizione sono solo dieci quindi se dopo un lancio mancherai il robot dovrai cercare di recuperarlo facendoti trovare sulla traiettoria di rimbalzo.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

Comandi:

D	demo
CTRI	per uscire da demo
C (Commodore)	pausa gioco (per ripartire premere lo stesso tasto)

THE STONE FOREST



La foresta pietrificata è lì, attorno al nostro impaurito eroe. Devi cercare di aiutarlo a raccogliere i differenti oggetti che sono nascosti lungo i molti schermi. Cerca di non mettere i piedi in fallo e non perdere tempo in quanto sei inseguito da un buffo dinosauro dallo stranissimo color porpora. Hai diecimila punti di bonus se riesci a raccogliere 6 oggetti di seguito senza venire ucciso. Tre le vite a disposizione.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

SALVIAMO LA TERRA!

"Balance of power" è l'ultimo gioco che ha fatto impazzire gli Stati Uniti e lo stesso presidente Reagan

Chris Crawford non si è ancora arricchito, ma tutto lascia pensare che si arricchirà. Da quando è stato licenziato per riduzione di personale da una ditta di computer, si è messo in proprio e ha cominciato a produrre giochi. Giochi elettronici. Giochi che non si segnalano per il gran numero di vendite ma per il realismo con il quale sono riprodotte guerre recenti. Il più noto, finora, era stato quello che riproponeva la crisi petrolifera degli anni Settanta, "The energy czar", ma è con l'ultimo che Crawford si è guadagnato, se non l'universalità dei consensi, l'attenzione di un pubblico più qualificato e competente: quello dei militari e dei politici. Se Ronald Reagan giocasse con "Balance of power", "Equilibrio di potere", non potrebbe fargli che bene. Giocarci farebbe bene anche a Gorbaciov. Fin da quando "Balance of power" è uscito sul mercato in novembre al prezzo di 49 dollari e 95 centesimi (circa 85 mila lire), le vendite sono andate in crescendo, perfino oltre il periodo natalizio, così come è aumentata la curiosità della stampa per questo gioco dal titolo rassicurante ma dalla conclusione generalmente esplosiva. Gioca qua e gioca là, azioni militari da una parte e colpi di Stato dall'altra, alla fine appare sul video del computer la seguente raggelante scritta: «Avete scatenato la guerra nucleare, ma non avrete sullo schermo l'immagine animata di una nube a forma di fungo con pezzi di cadaveri che volano in aria. Noi non premiamo il fallimento».

Quali sono le premesse di "Balance of power"? L'antagonismo tra Stati Uniti e Unione Sovietica, naturalmente. Si possono prendere le parti dell'una o dell'altra potenza, giocare da soli o con un compagno, l'importante è immergersi immediatamente nelle vicende politiche, tentando di vivere e lasciar vivere. Non è mica facile, tuttavia. Ci si sono provati diplomatici e parlamentari, generali e soldati semplici, senza riuscire ad evitare il finale boom. In crisi anche David Aaron, consulente del presidente per gli affari di sicurezza nazionale dal '77 all'81, che ammette di non essere riuscito — nonostante la sua esperienza alla Nato, al dipartimento di Stato e al Consiglio di sicurezza — a salvare la Terra. Per dodici volte, confessa melanconicamente sul "New York Times», ha distrutto il mondo.





PORSCHE!



Tutti ci riteniamo bravi piloti, ma alla guida di una potente vettura sportiva su strade accidentate e piene di pericoli imprevisti, ti sarà difficile coprire le varie tappe del percorso prima che i danni accumulati siano tali e tanti da lasciarti appiedato. Abilità e prontezza di riflessi accomunati alla buona fortuna ti permetteranno di passare ore divertenti di guida.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

F1 per giocare

GNOME SEARCH



Muovi lo gnomo bianco attraverso i differenti scenari del fantastico regno. Lo scopo del gioco è avanzare il più possibile raccogliendo tutti i vari oggetti seminati lungo il percorso. Fai attenzione a tutti i personaggi semovibili, in quanto urtandone uno perdi una delle quattro vite a disposizione.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

I comandi sono:

Joystick SU tasto [;]	alto
Joystick GIU tasto [/]	basso
Joystick SINISTRA tasto [Z]	sinistra
Joystick DESTRA tasto [X]	destra
Fire tasto [RETURN]	salto
Tasto SHIFT-LOCK	pausa

CACCIA GROSSA



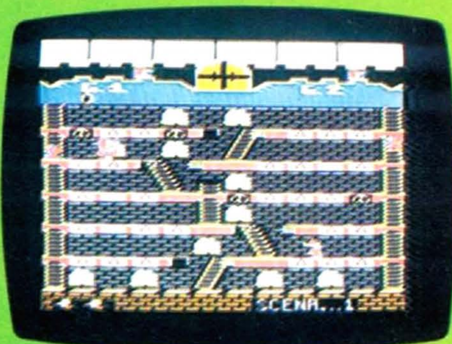
Un coraggioso cacciatore si trova in una giungla abitata da animali selvaggi che dovrà catturare e portare allo zoo. Dopo aver catturato la pantera, dovrai metterla in gabbia. Potrai, così, passare ad un'altra zona della giungla per catturare il gorilla. Per fermarlo hai una possibilità: premi il "Fire" del joystick: dell'acqua ti permetterà di proseguire la caccia. Ogni tanto apparirà sullo schermo un "bonus". Cerca di prenderlo: aumenterà il tuo record. Quando avrai esaurito l'acqua, ti potrai rifornire in un apposito contenitore. Hai a disposizione tre vite per portare a termine la tua missione. Quando finalmente sarai riuscito a catturare anche il gorilla, ci saranno altri animali ancora più feroci e difficili da cacciare. Se riuscirai a portare a termine questa difficile missione, porterai tutti gli animali allo zoo. Riceverai così un premio per la tua abilità e bravura, entrando nella norma dei grandi vincitori.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	per 1 giocatore

CASTELLO



Nel castello devi annientare tutti gli intrusi che si intrufolano dalla porta nella parte superiore dello schermo. Puoi uccidere i tuoi aggressori colpendoli col martello quando si trovano su uno dei mattoni che formano i piani della costruzione. Componendo la parola Extra vincerai una vita. Raccogli tutte le chiavi disposte sul percorso, dirigiti verso la porta in cima al castello per trasformare tutti i tuoi nemici in altrettante lettere dell'alfabeto, cattura queste ultime colpendole col tuo martello. Una volta uccisi tutti i nemici accederai alla successiva schermata.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1

SPARO	inizio partita
F7	inserire/disinserire pausa
F3	numero giocatori
F5	numero vite
RESTORE	fine partita

L'EROE PIERO



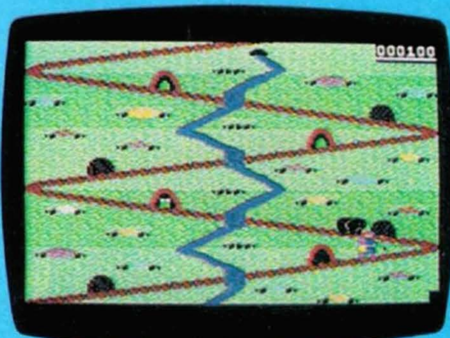
Devi attraversare 40 caverne per salvare la bionda fidanzata che è tenuta prigioniera dai malefici alieni. Dovrai sconfiggere le mortali creature che hanno fissato la loro dimora nelle gallerie abbandonate delle cave e raccogliere tutto l'oro presente per accedere al nuovo livello. Per difenderti puoi solo fuggire non avendo alcuna arma a disposizione.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio partita
O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
F3	pausa
F5	musica
F7	fine partita

LO SCALATORE



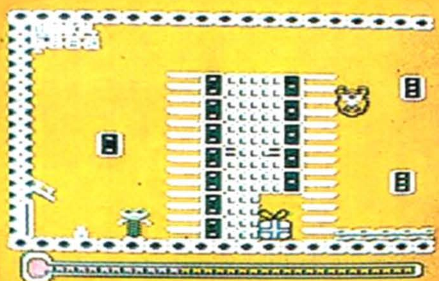
Sei uno scalatore. Per arrivare in cima alle vette devi superare parecchi ostacoli e riuscire a sfuggire agli animali sempre pronti ad attaccarti. Non hai alcuna arma e per evitare di essere colpito dagli animali dovrai saltarli o rifugiarti in qualche tana purché sia vuota. Ricordati di raccogliere tutto quello che incontri lungo la pista per poter proseguire nella tua scalata.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

RESTORE	fine partita

GOING IN A POING



Trasformato in un simpatico pupazzo salterino dovrai vagare per i vari schemi alla ricerca di tutti i pacchi regalo. Attento a tutto ciò che si muove, poiché finita l'energia sarà per te la fine. Ricordati inoltre che avrai solo una vita a disposizione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per partire
i	su
Z	sinistra
X	destra
/	giù

LA TORRE



Lo scopo è distruggere una torre che è il deposito nemico di bombe a neutroni. Per arrivare sul bersaglio devi prima riuscire ad attraversare la zona di difesa evitando o distruggendo missili, radar, carri armati, caccia. Fai attenzione all'energia limitata, ma di cui puoi rifornirti entrando nei campi positivi di energia.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

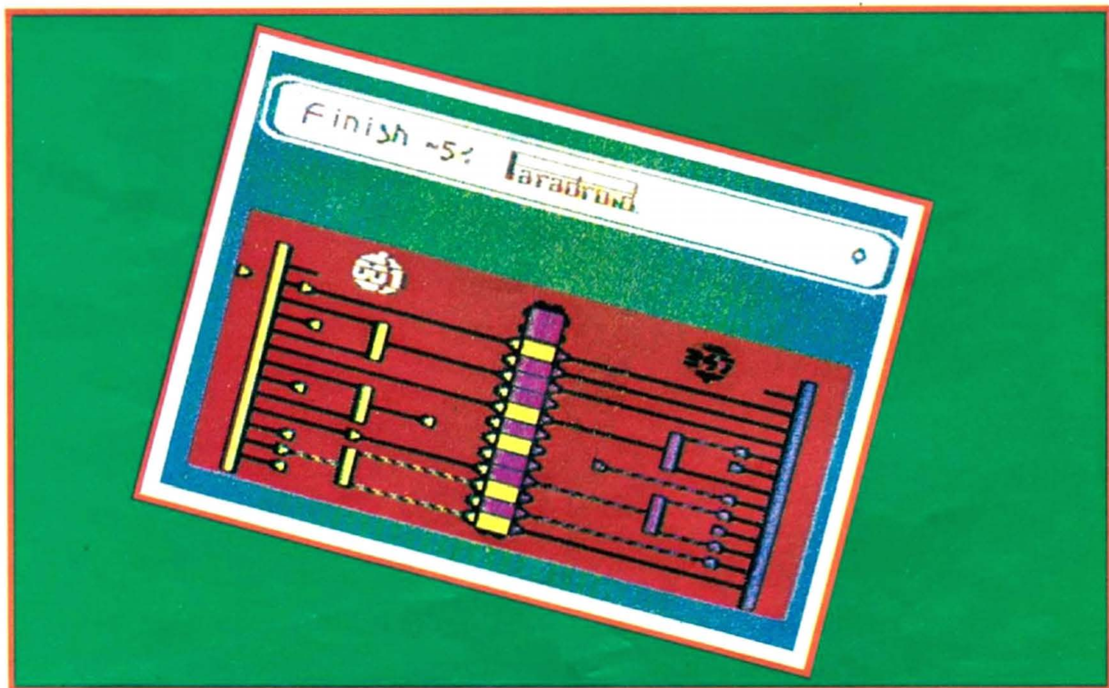
F5	livello difficoltà
F1	inizio partita
QUALSIASI TASTO	pausa/classifica a gioco non iniziato

Paradroid: alla caccia dei droidi

È probabilmente da quando la Llamasoft ha pubblicato *Gridrunner* che un piccolo outsider del software non produceva un gioco appassionante ed originale come questo. E non si tratta semplicemente di un gioco avventuroso, anche se bisogna sparare non poco per sopravvivere in questo gioco tremendamente affascinante.

Il vostro paradroid si materializza a bordo di un mercantile spaziale sul quale i robot si sono ammutinati. Il vostro compito è di neutralizzare tutti i droidi dissidenti su ciascun ponte: si può sparar loro, nel modo tradizionale, oppure controllarli. Potete cominciare con l'umile 001, ma poi potete salire nella scala sociale controllando gli insignificanti droidi spazzini 123 e i domestici 249, fino a giungere all'otto o novecento. Tutti i diversi tipi di androidi vengono rappresentati sullo schermo principale sotto forma di globi volanti numerati, ma quando se ne controlla uno appare un'immagine della macchina che si è e di quella che si sta per diventare, insieme alle loro specifiche.

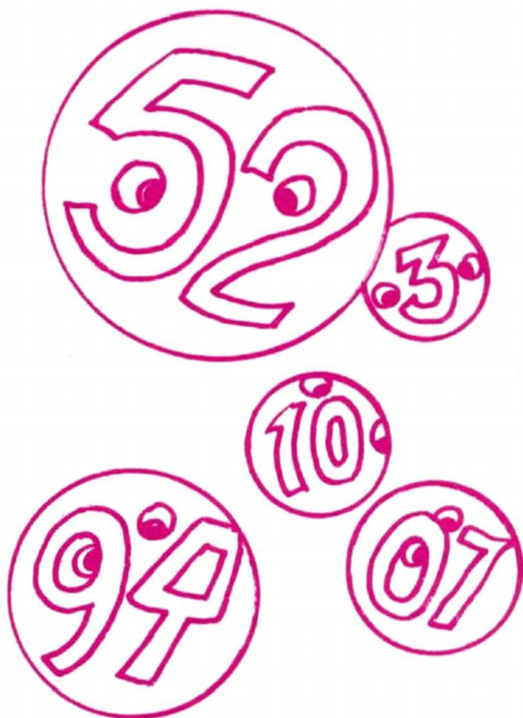
La sequenza del controllo è molto originale e richiede una certa rapidità di riflessi e di intuito. Per prima cosa centrate il joystik, e quando il vostro ospite attuale cambia colore, abbattetevi sulla vittima prescelta. A questo punto appare lo schermo descrittivo, seguito da uno schermo che raffigura i circuiti logici delle due macchine, divisi da una colonna centrale segmentata. Spostando il joystick in su e in giù e sparando delle cariche lungo i circuiti, cerca-



te di far sì che la colonna centrale assuma il colore della vostra parte dello schermo. Se la vittima oppone resistenza, la lotta può concludersi con una impasse, una sconfitta o con un burnout. Se morite, lo schermo viene invaso dalla statistica, a cui fa seguito il messaggio "Trasmissione terminata", un altro simpatico segno della sofisticazione di questo programma.

Ci sono ventiquattro categorie di robot, e ciascuna ha la propria personalità: i 476 sono molto aggressivi e si riuniscono in bande, e spesso si lasciano trasportare e finiscono con lo spararsi gli uni con gli altri — ma molto peggio sono i 711, armati di disintegratori capaci di vere devastazioni. Il robot più tosto è il 999: il solo modo di neutralizzarlo è di controllarlo. Esso è tuttavia molto resistente alla vostra influenza, quindi trasferitevi in un altro robot prima che vi sconfigga: è brutto tornare a trasformarsi in uno 001 su un ponte gremito di 716.

Quando anche l'ultimo droide di un ponte viene eliminato, le luci del ponte si spengono, cessano i suoi strani rumori di fondo e vi vengono accreditati dei punti premio. A meno di otto sterline, si tratta certo di un buon investimento, dato che il gioco vanta 400 schermi di spazio di gioco, 20 ponti e otto astronavi. La Hewson Consultants tiene alta in questo modo la bandiera delle piccole case di software, parecchie delle quali di questi tempi sembrano essersi ridotte a ombre di se stesse.





TOMAHAWK

Con più di settemila caratteristiche di terreno e una grafica tridimensionale da fare invidia a *Mercenary* della Novagen, *Tomahawk* è il gioco che vi mette al comando del più moderno elicottero d'assalto dell'esercito americano, l'Apache. Definito dalla Hughes «un'estensione della volontà del pilota», non a caso questo elicottero hi tech esordisce nella simulazione Spectrum col nuovo sistema di protezione Lenslok, sistema che di per sè è un gioco vero e proprio; si possono passare delle ore ad indovinare l'esatta combinazione di due lettere qualsiasi dell'alfabeto!

Superato questo ostacolo, date gas, premete sul collettivo e sollevatevi dalla pista. Sotto di voi vedrete passare in 3D piste d'atterraggio, edifici, alberi, piloni, montagne, carri armati avversari (in movimento e che fanno fuoco), batterie d'artiglieria ed elicotteri avversari in volo.

Gli scenari di missione disponibili sono diversi: voli d'addestramento o missioni di combattimento con diversi livelli di difficoltà, oppure volo notturno. In questo caso potrete provare la vista infrarossa, stesso gioco, ma in rosso e in nero. Il display ricorda quello di *Fighter pilot* della DI, ma è molto di più di una semplice versione perfezionata. Tutte le caratteristiche dell'elicottero sono riprodotte fedelmente: per rallentare è meglio usare i controlli di inclinazione del rotore piuttosto che ridurre il gas (che dà una certa tendenza a precipitare), e si può volare lateralmente o all'indietro. L'armamento comprende otto missili Hellfire che distruggono automaticamente tutto ciò che avete a portata di sguardo, più trentotto missili non teleguidati e una mitragliera. Un apposito dispositivo vi dice se il bersaglio è un amico o un nemico: gran parte dei moderni sistemi d'arma ha infatti un segnale di identificazione incorporato.

È addirittura possibile volare come un vero pilota, usando un joystick come acceleratore e un secondo joystick per il controllo dell'altitudine. Più accessibile di *Fighter pilot*, *Tomahawk* è già stato votato miglior gioco aereo dai redattori delle riviste specializzate in aeronautica. ●




06

DOPPIA VITA

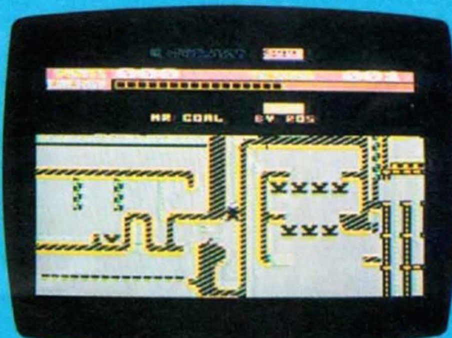


Sei in un laboratorio nucleare per fare le pulizie. Malauguratamente finisci in uno sdoppiatore che ti trasformerà in due distinte persone. La prima rimarrà sotto controllo, mentre l'altra vorrà ostacolarti. Devi cercare di pulire tutti i laboratori per poter giungere allo sdoppiatore e ricomporti con l'altra metà. Il tutto si svolge in cinque stanze del laboratorio.

JOYSTICK IN PORTA 2

FUOCO + JOY. GIÙ	chinarsi
FUOCO + JOY. SINISTRA	tirare a sinistra
FUOCO + JOY. DESTRA	tirare a destra
FUOCO + JOY. SU	premere l'interruttore
JOY. SINISTRA + FUOCO	salire a sinistra
JOY. DESTRA + FUOCO	salire a destra
JOY. SINISTRA E GIÙ	scendere a sinistra
JOY. DESTRA E GIÙ	scendere a destra
FUOCO	salire ascensore
SPAZIO	pausa
M	Musica sì/no

MR. COAL



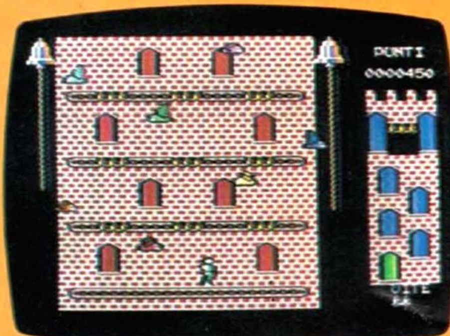
Il carbone è necessario per riscaldare la casa. Le tappe da percorrere nel deposito sono contrassegnate con numeri progressivi. Prima di entrare nel deposito prendi il secchiello che si trova vicino alla casa. Lungo il tuo percorso dovrai ripristinare le riserve di energia, passando sopra i box. Ogni ostacolo che non riuscirai ad evitare ti causerà una perdita di energia.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 2

PREMI FIRE	per iniziare

NÔTRE DAME



Per suonare le campane il nostro eroe deve correre lungo i cornicioni per raccogliere tutte le campanelle che troverà sparse per terra. Dovrà altresì evitare i rapaci volatili che gli svolazzano intorno. Per raggiungere i cornicioni dovrà, dopo un salto, arrampicarsi (o lasciarsi calare) lungo le corde delle campane. In una successiva schermata del gioco dovrà avventurarsi nella torre dell'orologio per ripararlo. Nel ripararlo, dovrà sfruttare i movimenti e gli spostamenti di un complicato congegno meccanico con il terrore costante di farsi stritolare!

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2	
FIRE	per saltare
JOYSTICK	per muoversi
JOYSTICK IN SU	per arrampicarsi sulla corda
JOYSTICK IN GIÙ	per calarsi lungo la corda

NAVE FANTASMA

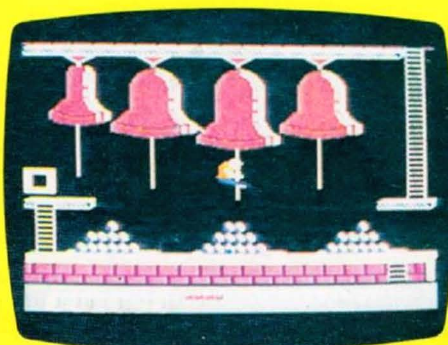


Un'antica leggenda narra di un galeone fantasma che nei giorni di bonaccia naviga in acque misteriose. Un giorno il cavaliere nero, individuato il galeone, decide di salire a bordo e dal diario del capitano viene a conoscenza della sua misteriosa avventura. Il libro-diario termina con una invocazione di aiuto. L'anima del vecchio capitano è infatti imprigionata in una stanza segreta sottocoperta sorvegliata dalle forze del male, e chiede disperatamente di essere liberata! Il cavaliere nero con molto coraggio decide di esplorare la nave, armato della sua magica spada. L'impresa è veramente difficile perché le stanze sono molte e tutte infestate da una miriade di fantasmi, scheletri ed ogni sorta di mostri. L'unico aiuto gli sarà fornito da una magica campana contenente una forza misteriosa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
SPARO	inizio partita
F1	fine partita
F7	inserire/disinserire pausa
QUALSIASI TASTO	per cambiare azione

IGOR



Archie vuole recuperare i gioielli della corona nascosti nella torre del castello, i soldati dello sceriffo lo inseguono per impedirgli di riuscirci.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
F3	1-2 giocatori
F7	partenza gioco
SPAZIO	pausa

LOS ANGELES '84

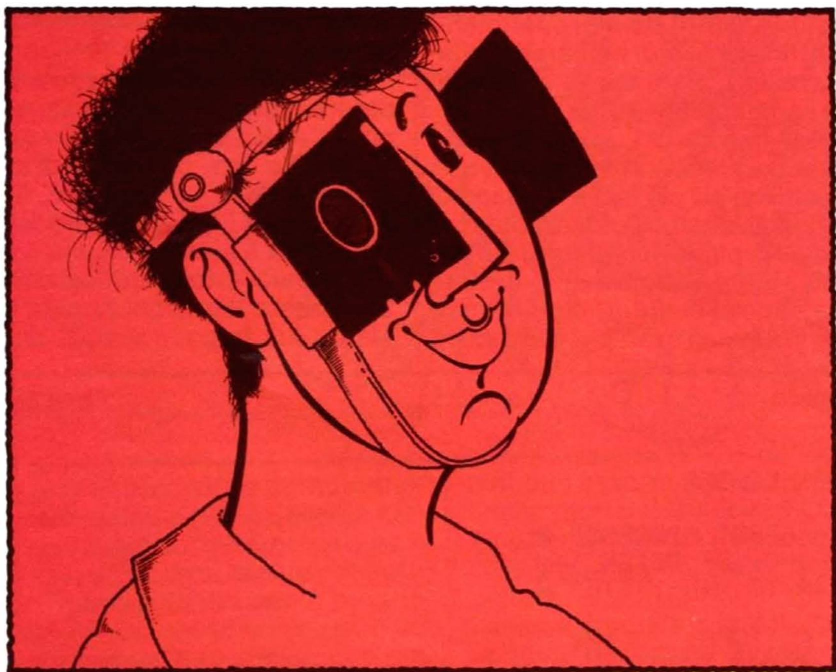


NUOTO. Aspettate che venga dato il segnale di partenza con la pistola e partite premendo Fire. Per aumentare la velocità usate di continuo i comandi Left/Right e Fire per respirare. TIRO AL PIATTELLO. I comandi Left/Right devono essere usati per sparare ai rispettivi mirini controllati dal computer e distruggere i piattelli di passaggio. CAVALLO. Premete il pulsante Fire per prendere la rincorsa fino alla pedana e di nuovo Fire per saltare e quando l'atleta si trova in appoggio sul cavallo. Usate i comandi Left/Right per piroettare. TIRO ALL'ARCO. Premete Fire per selezionare la velocità e la direzione del vento. Con il pulsante Fire tirate una delle otto frecce al bersaglio. SALTO TRIPLO. Usate continuamente i comandi Left/Right per ottenere la massima velocità di rincorsa. Premete Fire il più vicino possibile alla linea di battuta e ad ogni salto per aumentare l'angolazione del salto. SOLLEVAMENTO PESI. Scegliete il tipo di peso. Usate i comandi Left/Right per aumentare la potenza dell'uomo. Quando l'uomo lampeggia premete il pulsante Fire per dare una maggiore alzata. Continuate ad aumentare la potenza fintanto che i tre giudici non riconoscono la riuscita dell'azione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1	
SHIFT Destra	destra
SHIFT Sinistra	sinistra

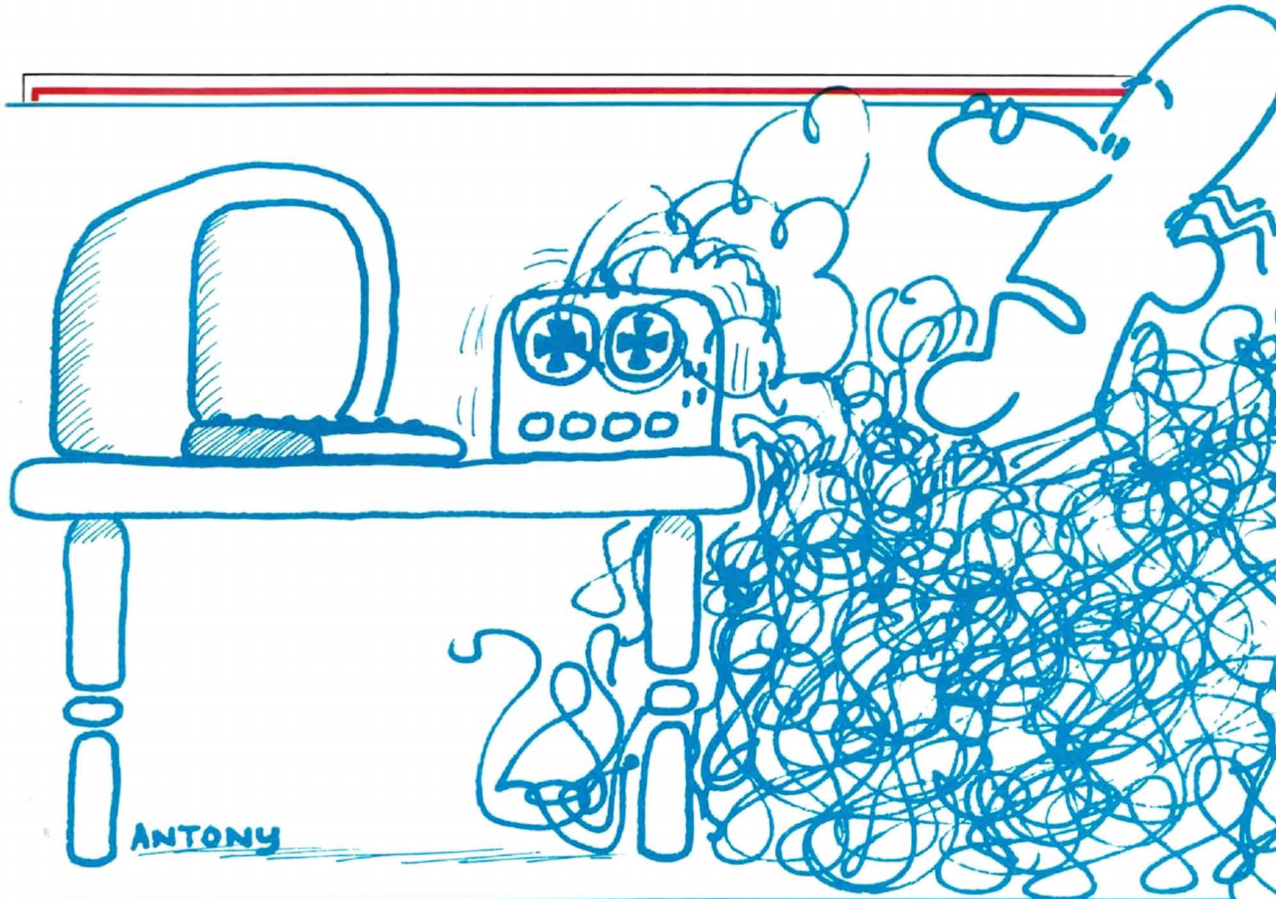
UN NUOVO LINGUAGGIO: IL LOGO



I linguaggi di programmazione tradizionali, disponibili sulla maggior parte dei computer (Basic, Pascal, Cobol, Fortran, Lisp), sono orientati ciascuno verso un tipo di applicazione particolare, e diventano strumenti adatti a svolgere compiti come il calcolo scientifico o la gestione dei dati. Tuttavia, per la loro struttura intrinseca, sono abbastanza lontani dalla logica umana, risultano piuttosto difficili da imparare e rischiano, se affrontati nel modo sbagliato, di ingenerare nel profano la falsa convinzione che l'informatica sia un terreno arido e poco gratificante.
Dopo il successo ottenuto negli Stati Uniti, la Commodore Italiana, in collaborazione con le Edizioni Elettroniche Vifi Mondadori, ha recentemente realizzato per il Commodore 64 la versione italiana di Logo, il più famoso linguaggio di programmazione a scopo didattico.
Logo è stato progettato e sviluppato da Seymour Papert, docente di matematica presso il famosissimo Massachusetts Institute of Technology. Dal punto di vista informatico, Logo trae origine da un altro linguaggio di programmazione, il Lisp, fondamento di tutti gli studi sull'intelligenza artificiale. Logo è comunque molto più semplice da imparare e da usare del Lips e anche del Basic, tanto da essere stato indicato dagli esperti internazionali come il linguaggio ad alto livello destinato, in un prossimo futuro, a soppiantare il Basic nelle applicazioni didattiche e domestiche.
In termini di didattica, Logo è basato sulle teorie dell'apprendimento di Jean Piaget, e ha lo scopo di avvicinare i giovanis-

simi al mondo del computer pratico, vissuto in prima persona con le dita sulla tastiera.
Per poter creare ed eseguire con Logo i primi semplici programmi, è necessario impadronirsi del processo logico, ordinato e sequenziale, che il computer utilizza per eseguire ciò che gli è stato chiesto. E proprio su Logo è stato impostato l'impegno didattico sulla programmazione del computer all'interno dei Progetti Scuola varati da Commodore per l'anno scolastico 1984/85: Lucas e 100 Scuole, 2 iniziative di sperimentazione didattica attuate nell'area della scuola dell'obbligo, a Milano la prima, in tutto l'Italia la seconda.
Oggi la versione italiana di Logo per il Commodore 64 apre un vasto orizzonte alle applicazioni didattiche del più facile linguaggio di programmazione per microcomputer.
Tutti gli esempi applicativi registrati sul dischetto sono stati rielaborati e controllati a lungo da esperti in didattica informatica, che li hanno testati in ambienti didattici tradizionali per verificarne sul campo la reale validità. L'ottimo manuale fa continui riferimenti agli esempi, il cui contenuto è riassunto brevemente in un'appendice che funge da indice delle applicazioni già pronte.
L'utilizzo di figure geometriche e di procedimenti matematici non deve però trarre in inganno: Logo non è soltanto uno strumento, semplice e versatile, per insegnare la geometria o per imparare da soli i primi rudimenti della programmazione. Logo è un linguaggio ad alto livello che consente di realizzare progetti didattici finalizzati alla familiarizzazione con l'elaboratore. In poco tempo si impara non soltanto a costruire programmi molto complessi e versatili, ma anche a ragionare in modo logico, e quindi più efficiente, con l'aiuto di un insegnante amichevole e instancabile: il computer.
Il Logo è un linguaggio procedurale. Ogni procedura è formata da una o più istruzioni che il calcolatore immagazzina e riutilizza. Queste istruzioni possono essere comandi del Logo, costruiti nel linguaggio

```
10 REM HEX LOADER
20 REM
30 INPUT "START ADDRESS";A
40 INPUT "NO. OF BYTES ";N
50 FOR F=A TO A+N-1 STEP 8
60 CH=0
70 PRINT F;:INPUT ":";H$
80 IF H$="999" THEN F=F-8:GOTO 70
90 IF LEN(H$)<>16 THEN 70
100 FOR I=0 TO 7
110 X=ASC(MID$(H$,I*2+1,1))
120 Y=ASC(MID$(H$,I*2+2,1))
130 X=X-48:IF X>9 THEN X=X-7
140 Y=Y-48:IF Y>9 THEN Y=Y-7
150 POKE F+I,X*16+Y:CH=CH+X*16+Y
160 NEXTI
170 PRINT"          ";CH
180 NEXT F
200 INPUT "FILE NAME ";F$
210 FOR I=1 TO LEN(F$):POKE 39999+I,ASC(MID$(F$,I,1)):NEXT
220 POKE 780,8:POKE 781,8:POKE 782,1
230 SYS 65466
240 POKE 780,LEN(F$):POKE 781,64
250 POKE 782,156:SYS 65469
260 POKE 252,A-(256*INT(A/256)):POKE253,INT(A/256):POKE 780,252
270 POKE 781,F-(256*INT(F/256)):POKE 782,INT(F/256):SYS 65496
```



stesso, o nomi di procedure definite dall'utente. Le procedure possono essere memorizzate, collegate ad altre procedure e richiamate a piacere senza essere costretti a scriverle. Il vantaggio di Logo è proprio questo: il modo con cui si costruisce un sistema di procedere è lo stesso con cui la mente umana impara. Le nuove procedure si basano cioè su procedure già esistenti. Come risultato si ottengono programmi più chiari, strutturati e meglio pensati.
La grafica di Logo Commodore permette di disegnare linee e curve orientate in ogni direzione. Grazie ai concetti del Turtle Geometry, la geometria della Tartaruga, con questo programma è possibile costruire disegni complessi con comandi semplici. Le sue capacità grafiche sono inoltre valorizzate dalle potenzialità del Commodore 64, che con sprite e alta risoluzione a colori è uno strumento di prim'ordine per costruire immagini con il computer.
La grafica è fra l'altro il primo argomento trattato nel manuale, perché per imparare a usarla non è necessaria alcuna esperienza nè di programmazione nè di computer. Anche un bambino in età prescolare, con i comandi a una sola lettera del sistema bambini, può usare la grafica del Logo. Di contro, i ricercatori del Mit dove il Logo è stato sviluppato, utilizzano il linguaggio per sviluppare argomenti di matematica e fisica superiore.
La facilità con la quale il Logo Commodore manipola parole ed elenchi di informazioni ne fa lo strumento ideale per scrivere programmi interattivi a uso didattico, quiz, programmi che insegnano e persino programmi che imparano. Oltre ai calcoli usuali che ogni linguaggio è in grado di svolgere, il Logo possiede la capacità di operare in modo ricorsivo, cioè di permettere a una procedura di usare se stessa come sottoprocedura. Questo consente di realizzare in maniera semplice programmi di calcolo difficili da scrivere con gli altri linguaggi di programmazione come il Basic e il Fortran.
La confezione di Logo Commodore contiene un disco del linguaggio Logo, un disco dei programmi di utilità generale, e un manuale di apprendimento con un'appendice dedicata alle informazioni tecniche. Per utilizzare Logo è necessario disporre di un Commodore 64 con unità disco 1541. Logo Commodore è in vendita a L. 145.000 + Iva.

MI CHIAMO COMMODORE

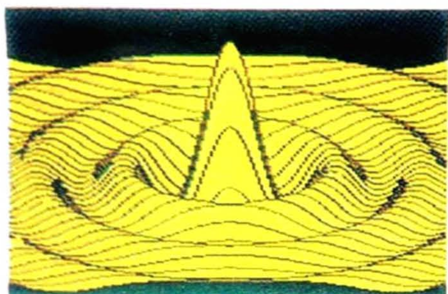
La società statunitense produttrice del vostro computer può a ben ragione essere definita la "madre" dell'home computer. È stata lei, infatti, con i suoi rilevanti sforzi promozionali e pubblicitari ad avviare l'home computer al successo che il vostro entusiasmo e riviste come la nostra dimostrano.
Nata a Toronto venticinque anni fa come ditta per la riparazione di macchine da scrivere, la Commodore ha ben presto lasciato il campo che l'aveva originata per dedicarsi a quello dell'elettronica e in particolare dei computer. Quali i risultati di questa trasformazione?
Con un fatturato che al giugno di quest'anno ha raggiunto i 1267 milioni di dollari (pari a quasi 2500 miliardi di lire) e con un utile di 143,8 milioni di dollari, cifre in grado di sbalordire anche la ricchissima America, la Commodore International Limited è una delle tre più importanti società di micro e personal computer nel mondo e la prima in Europa, Italia compresa.



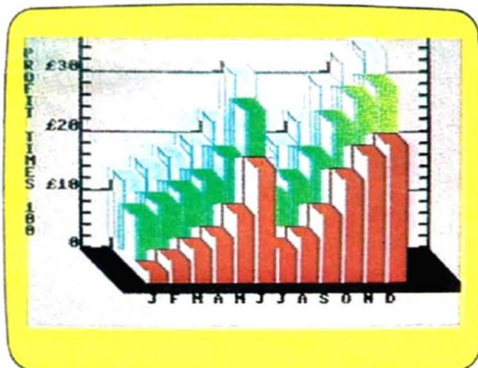
È stato calcolato che entro la fine dell'anno in Italia, le famiglie, le piccole aziende, gli studi professionali e le scuole che giocheranno, programmeranno, suoneranno o semplicemente si divertiranno con un Commodore saranno più di un milione.
Il successo della Commodore può essere sintetizzato in tre punti fondamentali:

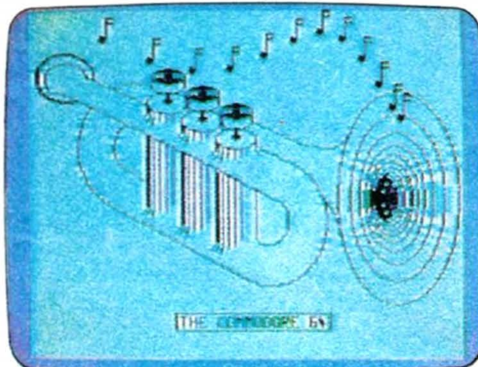
- 1977 nasce il Pet (Personal Electronic Transaction) un microcomputer che per la prima volta al mondo permise di fissare il prezzo di un computer al di sotto di 1000 dollari.
- 1980 nasce e viene commercializzato il famosissimo Vic-20 un home computer che acquisisce subito una popolarità incredibile ed è venduto in tutto il mondo in tre milioni di esemplari.
- 1982 nasce e viene commercializzato il Commodore 64, che ad oggi ha raggiunto quattro milioni di esemplari.

Tre tappe fondamentali, che hanno fatto della Commodore la più grande compagnia del mondo nel campo dei microcomputer, con un numero di macchine installate decisamente superiore a tutte le concorrenti dirette.
Commodore è oggi l'unico produttore in grado di offrire ad un mercato in continua espansione una linea completa di microcomputer sia dal punto di vista delle funzioni, sia dell'impiego, sia del prezzo.
Nei prossimi anni ci sarà un vero e proprio boom del computer: esso diventerà indispensabile per lavorare, per scrivere, per gestire il conto in banca, le ricette di cucina e il budget familiare, per parlare con persone residenti dall'altra parte del globo, eccetera.
È stato ipotizzato che chi non saprà lavorare o comunque capire il linguaggio dei

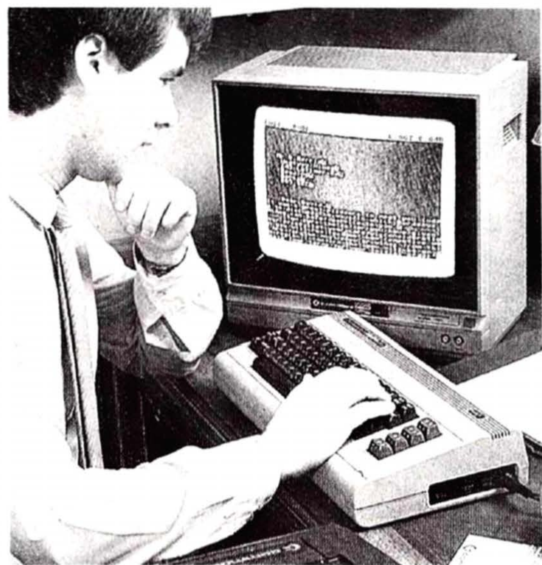








computer sarà sicuramente tagliato fuori dal mondo moderno e dovrà ridimensionare i propri sogni e le proprie ambizioni.
Dicono i dirigenti della Commodore Italiana: «La nostra missione è, in Italia, di accrescere la conoscenza dei computer nella società, in tutte le manifestazioni della vita sociale e di provvedere ai bisogni di ciascun cittadino col prodotto "computer", senza distinzione di età, dai 5 ai 90 anni e senza distinzione di censo o professione, dallo studente all'artigiano, dal professionista alla casalinga, dall'impiegato al manager».
Un programma ambizioso, ma non poteva essere che così per un'azienda che proprio in questi ultimi tempi ha introdotto nel suo consiglio di amministrazione un personaggio del calibro di Alexander Haig, ex segretario di Stato del presidente Reagan e che, sotto il governo dei precedenti presidenti degli Stati Uniti ha ricoperto cariche di prestigio come quella di assistente in capo delle Forze Alleate in Europa.
Un programma, ambizioso, come dicevamo, che vuol fare anche di un bambino di cinque anni un esperto di computer: a questo proposito sarà opportuno ricordare che il film fantascientifico che alcuni anni fa vide alcuni ragazzi scatenare con un computer una vera e propria guerra atomica non è poi molto lontano dalla realtà. Infatti è proprio con un personal della Commodore che pochi mesi fa i ragazzi di una scuola americana hanno violato i segreti dei Servizi americani di controspionaggio.



QUESTO MESE IN EDICOLA

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 17 - in edicola il 2 aprile



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 20 - in edicola il 12 marzo



I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64 N. 12 - in edicola il 2 aprile